

SOMMARIO

INSTALLAZIONE DI TONY HAWK'S PRO SKATER 2	32
MENU PRINCIPALE	34
MODALITÀ PER UN SINGOLO GIOCATORE	34
MODALITÀ MULTIPLAYER	34
CONTROLLI DI GIOCO	37
EDITOR 3D IN TEMPO REALE	40
MENU OPZIONI	43
I PROFESSIONISTI	44
I LIVELLI DI GIOCO	48
CREARE UNO SKATER	49
MODIFICARE LE EVOLUZIONI	50
SERVIZIO CLIENTI	51
RICONOSCIMENTI	52
LICENZA D'USO DEL PRODOTTO	56

Activision consiglia agli skater dilettanti l'uso di un equipaggiamento protettivo, inclusivo di casco e ginocchiere. Meglio non correre rischi.

INSTALLAZIONE DI TONY HAWK'S PRO SKATER 2

- Per installare Tony Hawk's Pro Skater 2, inserite il CD di gioco nel lettore CD-ROM.
- Se la funzione di Autoplay è abilitata, verrà visualizzata la schermata di installazione.
- A questo punto, cliccate sul pulsante Install (Installa).
- Registrare la vostra copia di THPS2 compilando la scheda di registrazione e inviandola ad Activision all'indirizzo indicato.
- Disinstallazione di THPS2. Se desiderate rimuovere THPS2 dal vostro computer, vi conviene usare la relativa funzione dal menu Start/Avvio. L'opzione Uninstall Tony Hawk's Pro Skater 2 eliminerà tutti i file di gioco, ad eccezione delle partite, delle schermate e delle impostazioni salvate.

Nota: potete tornare alla schermata di installazione in qualsiasi momento senza che questo abbia alcun effetto sul gioco installato.

AUTOPLAY

Se non appare la schermata di installazione di THPS2, seguite questa procedura:

- Cliccate due volte sull'icona Risorse del computer presente sul desktop, oppure cliccateci sopra col pulsante destro del mouse e scegliete l'opzione Apri.
- Selezionate l'opzione Aggiorna presente all'interno del menu a tendina della funzione Visualizza.
- Cliccate due volte sull'icona del CD di THPS2 CD, oppure cliccateci sopra con il pulsante destro del mouse e selezionate l'opzione Autoplay.
- Quando verrà visualizzata la schermata dei titoli di THPS2, cliccate sul pulsante di installazione.

Se la funzione di Autoplay non funziona, eseguite questi controlli:

- Assicuratevi che il CD di gioco sia pulito e correttamente inserito all'interno del lettore CD-ROM.
- Il lettore CD-ROM potrebbe non essere ottimizzato per l'impiego sotto Windows® 95/98. Per accertarne, seguite questa procedura:
 - Aprite la cartella Pannello di controllo di Windows® 95/98 e cliccate due volte sull'icona di sistema.
 - Cliccate sulla funzione Prestazioni. Se i vostri componenti hardware non sono completamente ottimizzati per l'utilizzo sotto Windows® 95/98, verranno elencati all'interno di questa finestra accompagnati da una descrizione dell'esatto problema e da un suggerimento su come risolverlo.

Windows® 95/98 potrebbe non essere stato impostato per attivare automaticamente la funzione di Autoplay una volta inserito un CD all'interno del lettore. Per accertarne, seguite questa procedura:

- Aprite la cartella Pannello di controllo di Windows® 95/98 e cliccate due volte sull'icona Sistema.
- Cliccate sulla funzione Gestione periferiche e quindi sul simbolo "+" posto accanto all'icona del CD-ROM; a questo punto, selezionate il CD-ROM per accedere alla finestra Proprietà.
- Cliccate sull'etichetta Impostazioni. Inserite un segno di spunta nella relativa casella posta sulla sinistra di Notifica inserimento automatico e cliccate su OK.

Se l'Autoplay ancora non funziona, provate a seguire questa procedura:

- Cliccate due volte su Setup.exe nella cartella principale del CD, oppure
- Accedete al menu Start/Avvio e selezionate Esegui; a questo punto digitate nella casella di testo d:\Setup.exe (dove la lettera "d:" indica il vostro lettore CD-ROM).

DIRECTX® 7A

Durante il processo di installazione di THPS2, verrà stabilito se sul vostro computer è già presente Microsoft® DirectX oppure se è necessario effettuare una installazione. Se tali librerie non venissero rilevate, il programma le installerà automaticamente. Per ulteriori informazioni su questo argomento, consultate il supporto tecnico online di THPS2.

D: Che cos'è DirectX 7a e a che cosa serve?

R: DirectX 7a di Microsoft è un insieme di funzioni che permettono a Windows® 95/98 di far girare al meglio i videogiochi e altre applicazioni di vario genere. Queste librerie consentono l'esecuzione di applicazioni avanzate nel campo del lavoro in rete, della grafica e del sonoro.

D: Se non installo DirectX 7a durante il processo di installazione del gioco, posso farlo in seguito?

R: Sì. Dovrete farlo manualmente, seguendo queste istruzioni:

- Inserite il CD all'interno del lettore CD-ROM e uscite da qualsiasi schermata di Autoplay.
- Cliccate due volte sull'icona Risorse del computer.
- Cliccate con il pulsante destro del mouse sull'icona del lettore CD-ROM e scegliete l'opzione di installazione di DirectX.
- A questo punto, seguite le istruzioni che appariranno su schermo. Quando il processo di installazione sarà ultimato, dovrete riavviare il computer affinché i nuovi driver possano funzionare.

D: Ho già altri giochi che girano sotto Windows® 95/98 installati sul mio computer. Il programma di installazione di DirectX sostituirà i miei precedenti driver?

R: Se sul vostro computer sono già presenti altri videogiochi che sfruttano questo tipo di driver, il programma di installazione li rileverà e li sostituirà automaticamente con la versione DirectX 7a. A questo punto, dovrete riavviare il computer affinché i nuovi driver possano funzionare correttamente.

Se, invece, sul vostro computer è già presente DirectX 7a, il programma di installazione li rileverà e non li sovrascriverà. In questo caso, non avrete bisogno di riavviare il computer per poter lanciare THPS2.

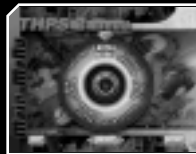
MENU PRINCIPALE

Scegliete tra le seguenti opzioni per iniziare una partita. Usate i tasti freccia destro e sinistro, oppure il mouse, per selezionare il tipo di partita a cui volete giocare. Cliccate sul pulsante Accept (Accetta) per iniziare una nuova partita.

MODALITÀ PER UN GIOCATORE SINGOLO

CAREER MODE (MODALITÀ CARRIERA)

Adesso siete skater professionisti, e i professionisti gareggiano per incassare soldi. Dovrete dimostrare il vostro valore e iniziare a guadagnare qualche biglietto. Usate il denaro accumulato per acquistare nuovo equipaggiamento, sbloccare livelli, assicurarvi altre evoluzioni, migliorare le vostre statistiche e accedere all'olimpico delle competizioni.



SINGLE SESSION (SESSIONE SINGOLA)

Scegliete un livello di gioco e date il meglio di voi nell'arco di due minuti, cercando di stabilire nuovi record. Inizialmente, sarà disponibile un solo livello, l'Hangar di Mullet Falls, Montana. Per sbloccare quelli successivi, dovrete riuscire a guadagnare un po' di soldi.

FREE SKATE (SKATE LIBERO)

Per qualcuno è solo un allenamento. Per altri è una ragione di vita. Scegliete un livello e giocate finché ne avete voglia. Affrontate più volte gli ostacoli, finché le vostre evoluzioni non saranno all'altezza di una vera competizione fra professionisti. Sbloccate nuovi livelli nella modalità Carriera, dopodiché imparate a conoscerli nella modalità Free Skate.

MODALITÀ MULTIPLAYER

Tony Hawk's Pro Skater 2 vi consente di ospitare o partecipare a una sessione multiplayer a due giocatori, a patto che possediate una connessione TCP/IP. Sono disponibili tre tipi di partite in rete e una modalità Hot Seat.

COME OSPITARE UNA PARTITA IN RETE

Per ospitare una partita in rete, dovrete innanzitutto selezionare l'opzione Multiplayer nella schermata iniziale di Tony Hawk's Pro Skater 2 (assicuratevi che la connessione di rete TCP/IP sia attiva). A questo punto, vi sarà chiesto se intendete ospitare la partita o partecipare a una creata da altri. Scegliete Host sotto la funzione Network.

SCHERMATA DEL NOME

Scegliete un nome per la vostra partita. Dopo aver effettuato la scelta, cliccate su Accept (Accetta).

SCHERMATA DI SELEZIONE DELLA MAPPA

A questo punto, vi sarà chiesto di scegliere la mappa di gioco.

LOBBY MULTIPLAYER

Dopo aver scelto la mappa, accederete alla schermata della lobby. Qui attenderete che un altro giocatore si unisca alla vostra partita, dopodiché potrete cliccare sul pulsante Start (Inizia) (oppure premere il tasto Invio). All'interno della lobby, sia l'host che il client possono dialogare fra loro. A tale scopo, utilizzate l'opzione Chat.

SCHERMATA DI SELEZIONE DELLO SKATER

Dopo che entrambi i giocatori hanno cliccato sul pulsante Start (Inizia), accederete alla schermata di selezione dello skater. Qui potrete scegliere con quale skater giocare. Una volta completato il procedimento, premete due volte il tasto Invio.

SCHERMATA DI AVVIO DELLA PARTITA

Quando sia l'host che il client sono pronti, premete il pulsante Play (Gioca) alla base dello schermo. A questo punto, la partita avrà inizio.

Una volta entrati nella partita, l'host dovrà impostare il limite di tempo, dopodiché la sfida potrà avere inizio. Quando l'host sceglie l'opzione Quit (Esci), entrambi i partecipanti torneranno alla lobby. Da qui, l'host può decidere di creare una nuova partita. Questo significa che ha la possibilità di scegliere una modalità e una mappa diverse. Una volta completata la selezione, l'host e il client possono accedere alla partita seguendo la stessa procedura descritta in precedenza.

COME PARTECIPARE A UNA PARTITA IN RETE

Per partecipare a una partita in rete, dovrete innanzitutto selezionare Multiplayer nella schermata iniziale di THPS2 (assicuratevi che la connessione di rete TCP/IP sia attiva). A questo punto, vi sarà chiesto se intendete ospitare la partita o partecipare a una creata da altri. Scegliete Client sotto la funzione Network.

SCHERMATA DI SELEZIONE DELLA PARTITA

Dopo aver scelto di partecipare a una partita in rete, accederete alla schermata di selezione della partita. Qui, all'interno del riquadro Game Selection (Selezione partita) situato alla base dello schermo, troverete elencate le partite disponibili. Una volta identificata quella a cui volete partecipare, evidenziatela e cliccate sul pulsante Accept (Accetta).

LOBBY MULTIPLAYER

Dopo aver scelto la partita a cui partecipare, accederete alla lobby. Qui raggiungerete l'host, col quale avrete la possibilità di comunicare. Quando entrambi i giocatori sono pronti a procedere, e dopo che l'host ha cliccato su Start (Inizia), il Client potrà evidenziare la stessa opzione e cliccarci sopra.

SCHERMATA DI SELEZIONE DELLO SKATER

Quando entrambi i giocatori hanno premuto il pulsante Start (Inizia), accederanno alla schermata di selezione dello skater. Qui potrete scegliere con quale skater giocare. Una volta completato il procedimento, premete due volte il tasto Invio.

SCHERMATA DI AVVIO DELLA PARTITA

Quando sia l'host che il client sono pronti, premete il pulsante Play (Gioca) alla base dello schermo: così facendo, accederete alla partita. Al termine della sfida, i giocatori torneranno alla schermata della lobby. Da qui, il giocatore potrà scegliere se disputare un'altra partita contro l'host o se tornare al menu principale.

TIPI DI PARTITE IN RETE

GRAFFITI

Impostate il limite di tempo che preferite e cercate di inanellare il maggior numero possibile di evoluzioni. Marcate gli ostacoli col vostro colore superandoli in maniera corretta. Rubate quelli conquistati dal vostro avversario eseguendo su di essi acrobazie più spettacolari delle sue. Vince chi riesce a marcare il maggior numero di oggetti.

TRICK ATTACK

Si tratta di una sfida tutti contro tutti per vedere chi riesce a dominare meglio lo skate e a racimolare il maggior numero di punti. Potete urtare i vostri avversari e farli finire con i denti sul cemento. Inoltre, potrete prolungare la sfida a vostro piacimento, grazie alla possibilità di variare il limite di tempo.

TAG

Non vorrete essere "sotto" in questo gioco in cui è necessario cercare di rincorrere il vostro avversario. Se vi trovate "sotto", dovete eseguire evoluzioni per far peggiorare le statistiche del vostro rivale, fino a quando questo non sarà diventato un facile bersaglio. Quando siete "sotto", il vostro destino sarà legato a un timer: quando questo arriva a zero, avete perso.

HOT SEAT

La partita Hot Seat è una modalità multigiocatore disputata su un unico computer, dove i giocatori si alterneranno ai comandi rispettando il proprio turno.

HORSE

Come si dice "sconfitta" nella vostra lingua? In questa sfida uno contro uno, fallimento fa rima con "H.O.R.S.E". Eseguite un'evoluzione, dopodiché guardate il vostro avversario che cercherà di fare di meglio. Dovrà riuscire a eguagliare o a superare il punteggio ottenuto da voi, altrimenti gli verrà assegnata una lettera. Il primo che completa la parola, assaggerà il gusto della sconfitta.

CONTROLLI DI GIOCO

Qui di seguito sono riportate le configurazioni predefinite della tastiera e del controller a 10 pulsanti. Tutti i tasti e i pulsanti citati nel manuale si riferiscono a tali configurazioni.

TASTIERA

DURANTE LA PARTITA

Grind
Salto
Presa
Spinta

TastNum 8
TastNum 2
TastNum 6
TastNum 4

Su (Uscire da una buca)
Giù
Sinistra
Destra

Freccia in su
Freccia in giù
Freccia a sinistra
Freccia a destra



Rotazione continua a sinistra
 Rotazione continua a destra
 Rotazione a sinistra 180°/Posizione Fakie/Posizione Nollie
 Rotazione a destra 180°/Cambio piede

Pausa

IN SHELL

Schermata precedente
 Accettare

Freccia in su
 Freccia in giù
 Freccia a sinistra
 Freccia a destra

GAMEPAD (JOYSTICK STANDARD A 10 PULSANTI)

Pulsante 0
 Pulsante 1
 Pulsante 2
 Pulsante 3
 Pulsante 4
 Pulsante 5
 Pulsante 6
 Pulsante 7
 Pulsante 8
 Pulsante 9

TastNum 7
 TastNum 9
 TastNum 1
 TastNum 3

Tasto "P" o Esc

Esc
 Invio o barra spaziatrice

Su
 Giù
 Sinistra
 Destra

Spinta
 Salto, accettare
 Presa
 Grind/Indietro
 Rotazione continua a sinistra
 Rotazione continua a destra
 Rotazione a sinistra 180°/Posizione Nollie
 Rotazione a destra 180°/Cambio piede
 Speciale
 Pausa

Per selezionare le opzioni dei menu, utilizzate le frecce in su e in giù della tastiera. Per spostarvi fra le opzioni, evidenziate il pulsante desiderato e premete il tasto Invio per accettare. Le schermate senza menu presentano invece dei pulsanti alla base dello schermo.

COME INTERROMPERE UNA PARTITA

Per mettere in pausa una partita in corso, premete il tasto Esc. Per uscire dal gioco, scegliete End Run (Fine gara) dal menu Pausa, dopodiché cliccate su Quit (Esci). Prima, però, vi sarà data la possibilità di salvare: scegliete Yes (Sì) se desiderate registrare i progressi ottenuti, No in caso contrario. Da qui, tornerete alla schermata del menu principale.

CONTROLLI DI GIOCO

CONTROLLI DI BASE

- **OLLIE:** tenete premuto il tasto del salto (TastNum 2) per accovacciarvi, rilasciatelo per saltare.
- **NOLLIE:** tenete premuto il tasto del Nollie (TastNum 1) per assumere la posizione corretta, dopodiché premete il tasto del salto (TastNum 2) per eseguire il Nollie.
- **WALLRIDE:** premete TastNum 2 per saltare, dopodiché tenete premuto il tasto del Grind (TastNum 8) mentre vi trovate in aria vicino a un muro, a un segnale stradale, a un edificio, ecc..
- **MANUALS:** premete su-giù e giù-su (controllo manuale) quando andate sullo skate o atterrate. Usate quindi su e giù per bilanciarvi.
- **BONELESS:** premete prima su-su e quindi il tasto del salto (TastNum 2).
- **NO COMPLY:** premete prima su e quindi il tasto del salto (TastNum 2).
- Quando ricadete dopo un Big Drop, tenete premuto il tasto del salto (TastNum 2) al momento dell'impatto per bilanciarvi.
- Premete ripetutamente i tasti assegnati per rialzarvi più velocemente.

CONTROLLI EVOLUZIONI

- Quando vi trovate in aria, premete il tasto della presa (TastNum 6) o della spinta (TastNum 4) più un tasto direzionale per eseguire le evoluzioni.

NOTA: ogni skater ha una configurazione differente. Potete modificare i controlli per le evoluzioni come preferite nella schermata Edit Tricks (Modificare le evoluzioni).

CONTROLLI GRIND

Per eseguire un Grind, tenete premuto GRIND (TastNum 8) mentre vi trovate in aria vicino a una ringhiera o al margine di una rampa.

- **50-50:** quando vi trovate paralleli alla ringhiera, premete il tasto del Grind (TastNum 8).
- **NOSEGRIND:** su + Grind (TastNum 8).
- **5-0:** giù + Grind (TastNum 8).
- **BOARDSLIDE/LIPSLIDE:** ruotate la tavola perpendicolarmente alla ringhiera e tenete premuto il tasto del Grind (TastNum 8).
- **SMITH/FEEBLE:** giù in diagonale + Grind (TastNum 8).
- **CROOKED/OVERCROOK:** su in diagonale + Grind (TastNum 8).
- **NOSEBLUNTSLIDE:** premete su-su + Grind (TastNum 8).
- **BLUNTSLIDE:** premete giù-giù + Grind (TastNum 8).

EVOLUZIONI AI MARGINI DELLE RAMPE

- Per eseguire un'evoluzione di questo tipo, dirigetevi su per una rampa o una quarter-pipe, tenete premuto il tasto del Grind (TastNum 8) e premete su, giù, sinistra o destra.

NOTA: le evoluzioni ai margini della rampa variano in base allo skater. Potete configurarle nella schermata Edit Tricks (Modificare le evoluzioni).

EDITOR 3D IN TEMPO REALE

Liberate il folle architetto di Skate Park che c'è in voi con il nostro nuovo editor 3D in tempo reale. Si tratta di uno dei migliori editor di livelli mai creati: vi consente di utilizzare rampe, ringhiere, buche, ostacoli e quarter-pipe per creare in poco tempo il paradiso degli skater. Ruotate e posizionate ogni pezzo secondo quanto vi suggerisce la vostra mente contorta; i livelli da esplorare non finiranno mai.

NOTA: il Servizio Clienti di Activision non è in grado di risolvere i problemi legati ai parchi creati dall'utente attraverso l'editor.

CONTROLLI DI BASE

Il nostro editor di parchi è interamente in 3D e vi consente di muovere i pezzi selezionati in tempo reale utilizzando le frecce direzionali della tastiera. Il tasto TstNum 6 ruota i pezzi, mentre Invio li posiziona. Il tasto Canc serve a eliminare tutti i pezzi che interferiscono con quello attualmente selezionato. I pezzi che si intersecano sono mostrati sotto forma di griglia e verranno rimossi con la pressione del tasto Canc.

CAMBIARE PEZZI

F1/TstNum 5 e F2/TstNum 2 vi consentono di passare in rassegna le parti del parco. La categoria attualmente selezionata viene mostrata nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Una volta scelta una categoria, F3/TstNum 1 e F4/TstNum 3 vi permettono di scorrere i pezzi disponibili al suo interno.

Oltre 130 pezzi sono suddivisi in 18 categorie. Abbiamo tutto quello che potete desiderare:

- Gap Tool (Voragini)—consultate la sezione "Creare dei passaggi".
- Risers (Innalzatori)—serve ad alzare il pavimento, non il cielo.
- Quarter Pipes (Quarter-pipe)—due gruppi fra cui scegliere.
- Rails (Corrimani)—eseguite i Grind più spettacolari.
- Walls (Muri)—cavalcateli, se ne siete all'altezza.
- Stairs (Scale)—la mecca degli skater, molte sono dotate di corrimano.
- Pools (Fosse)—createne di personalizzate o utilizzate quelle già pronte.
- Kickers (Propulsori)—lanciatevi dalle rampe a grande velocità.
- Benches (Panche)—allenatevi su panche e tavoli.
- Misc. (Vari)—muri e pilastri.
- Floors (Pavimenti)—quattro pezzi fra cui scegliere.
- Signs (Cartelli)—sei pezzi fra cui scegliere.
- Foliage (Fogliame)—tre pezzi fra cui scegliere.

ALTRI CONTROLLI

TstNum 4 vi consente di ruotare l'intero parco a intervalli di 90°. Esc apre invece il menu dell'Editor.

IL MENU

NEW PARK (NUOVO PARCO)

Vi consente di ricominciare da capo e di modificare le dimensioni del vostro parco. La grandezza standard è 24x24, ma potrete scegliere fra ben cinque diverse.

SET THEME (SCEGLI TEMA)

Esistono quattro temi fra cui scegliere e li potrete cambiare in qualsiasi momento, senza modificare il lavoro già svolto sul parco.

PRE-MADE PARKS (PARCHI PRECOSTRUITI)

Serve per caricare uno dei parchi precostruiti inclusi in THPS2. Osservando questi parchi, potrai trarre parecchi spunti su come costruirne uno personalizzato con le vostre stesse mani.

SAVE (SALVA)

Vi consente di salvare su disco il vostro parco. Il nome che sceglierete diventerà il nome del parco.

LOAD (CARICA)

Vi consente di caricare un parco salvato.

TEST PLAY (PROVA)

Affrontate il vostro nuovo parco con l'ultimo personaggio con cui avete giocato. Per selezionare un personaggio diverso o giocare in una modalità differente, salvate il vostro parco e tornate al menu principale. Selezionate quindi le opzioni desiderate e, quando arrivate alla schermata Level Select (Scelta livello), potrete accedere al parco.

RISERS (INNALZATORI)

Posizionate questi blocchi come fondamenta e usateli come base per sovrapporvi gli altri pezzi. In questo modo, potete alzare i pavimenti o creare nel parco zone molto difficili da raggiungere.

STARTS (PUNTI DI PARTENZA)

L'oggetto verde con il numero "1" è il punto di partenza del giocatore 1. Si tratta del luogo da cui inizierà e può essercene soltanto uno per livello. Se provate a posizionarne uno nuovo, quello già esistente verrà spostato nella nuova posizione.

Il punto di partenza del giocatore 2 funziona nello stesso modo: indica il punto da cui inizierà il giocatore 2 in una partita in modalità multiplayer. I punti di partenza nella modalità HORSE indicano le posizioni iniziali in questo tipo di sfida: in un singolo livello è possibile posizionarne 6.

OCCHIO AL PASSAGGIO!

I passaggi sono salti o manovre di particolare difficoltà, che vi consentono di ottenere punti extra. È disimpegnandosi bene nei passaggi, che si possono raggiungere punteggi record. Esistono diversi tipi di passaggi: un salto da una rampa all'altra, una transizione fra due quarte-pipe distanti, una presa mantenuta a lungo su un corrimano o un passaggio sicuro in una zona insidiosa.

CREARE DEI PASSAGGI

I passaggi collegano sempre fra loro due oggetti. Nell'editor, potete usare lo strumento Gap (Passaggio) per selezionare il primo pezzo che vi interessa (lampeggerà in blu) e quindi indicare il secondo pezzo per completare il passaggio. Entrambi gli oggetti diverranno di colore blu, per mostrare che sono collegati: in questo modo, si aprirà automaticamente il menu Gap (Passaggio).

IL MENU GAP (PASSAGGIO)

Nel menu Gap potete modificare praticamente qualsiasi aspetto del passaggio che avete creato. Potete, per esempio, dargli un nome e attribuirgli un punteggio. Il nome del passaggio è il testo che sarà mostrato nella parte inferiore dello schermo quando un giocatore riuscirà a completarlo nel corso di una partita.

Potete ritornare quando volete al menu Gap (Passaggio), portando il relativo strumento sopra un pezzo di colore blu e premendo Invio.

Potete eliminare un passaggio portando lo strumento sopra uno dei pezzi che lo compongono (di colore blu) e premendo Canc. In questo modo, rimuoverete entrambe le estremità del passaggio.

TIPO DI PASSAGGIO

Potete impostare anche i punti attribuiti da ogni passaggio. I tipi di passaggi regolano il modo in cui verranno trattate entrambe le relative estremità.

- Air Gap (Passaggio aereo)
- Rail Gap (Passaggio su corrimano)
- Wallride Gap (Passaggio sul muro)
- Manual Gap (Passaggio manuale)

QUALCHE SUGGERIMENTO PER L'USO DELL'EDITOR

- Per rimuovere un pezzo, posizionatene un altro sulla posizione che desiderate eliminare e premete Canc (la parte all'interno della griglia sarà rimossa).
- Premete Esc per accedere al menu: potete giocare nel vostro parco, modificarne il nome o caricarne uno nuovo.
- Utilizzate lo strumento per creare passaggi per unire insieme due pezzi e creare un bonus speciale.
- Utilizzate gli innalzatori per sollevare il pavimento e collocare i pezzi uno sopra l'altro.

MENU OPZIONI

Dal menu principale è possibile accedere al menu Opzioni. Ecco un riassunto di quello che vi troverete:

PLAYER CONTROLS (CONTROLLI GIOCATORI)

In questa schermata, i giocatori possono decidere come configurare i propri tasti. È possibile scegliere se utilizzare la tastiera o un controller. In quest'ultimo caso, assicuratevi che la periferica sia configurato correttamente per Windows® prima di selezionarla all'interno del menu.

DISPLAY CONTROLS (CONTROLLI VIDEO)

Qui l'utente può configurare le opzioni grafiche per THPS2. È possibile scegliere fra modalità software o hardware, applicare la correzione di gamma e stabilire la qualità di renderizzazione. Per una spiegazione più approfondita sulle modalità hardware e software, consultate la Technical Help Guide (Guida di supporto tecnico), che trovate nel menu Start/Avvio sotto Activision/Tony Hawk's Pro Skater 2.

SOUND LEVELS (LIVELLI AUDIO)

In questa schermata potete regolare il volume degli effetti sonori e della musica.

MOVIES (FILMATI)

La schermata dei filmati vi consente di guardare i video che siete riusciti a sbloccare.

NOTA: per sbloccare un filmato di un determinato skater, dovete completare la relativa modalità Carriera.

SAVED DATA (DATI SALVATI)

Qui avete la possibilità di caricare i dati salvati, inclusi i replay salvati nella modalità singolo giocatore.



CHEATS (TRUCCHI)

Che cosa pensate, che ve li sveliamo così? Dovrete riuscire a scoprirli da soli, oppure trovare una rivista che li abbia già pubblicati...

HIGH SCORES

Vi consente di vedere i migliori punteggi ottenuti nel gioco.

GAP CHECKLIST (ELENCO PASSAGGI)

Qui sono elencati i livelli con tutti i loro passaggi. Questa schermata vi consente di vedere quelli che avete superato nella modalità giocatore singolo.

DISPLAY OPTIONS (OPZIONI VIDEO)

Score Display (Visualizza punteggio) e Trick Tips (Consigli evoluzioni) si trovano in questo sottomenu. Non sono accessibili direttamente dal menu Opzioni.

TRICK TIPS (CONSIGLI EVOLUZIONI)

Avete la possibilità di attivare o disattivare questi consigli evidenziando l'impostazione desiderata nel menu Display Options (Opzioni video).

SCORE DISPLAY (VISUALIZZA PUNTEGGIO)

Avete la possibilità di attivare o disattivare la visualizzazione del punteggio durante la partita, evidenziando l'impostazione desiderata nel menu Display Options (Opzioni video).

I PROFESSIONISTI

THPS2 riunisce tutti i professionisti dello skate. Per l'elenco delle abilità dei vari personaggi, guardate nel gioco, oppure on-line all'indirizzo www.activision.com/games/th2/pros.asp

TONY HAWK

Se doveste incontrare Hawk, guardate i suoi stinchi: noterete subito quanta carne ha sacrificato per diventare uno dei più importanti skater della storia. Una parte di questa carne se n'è andata mentre perfezionava il primo 900°. Molta di più, però, ne ha persa per creare le mosse 50+ e per aggiudicarsi 12 campionati del mondo. Padre di due ragazzi e dello skate moderno, Tony vive ancora oggi nella sua terra natale, la California del Sud.

**BOB BURNQUIST**

Arrivato dal Brasile e salito sul gradino più alto del podio, Bob Burnquist è uno degli skater più entusiasmanti e originali dei nostri giorni. Dotato di una mente vulcanica e di uno stile esplosivo, Burnquist ha subito vinto il primo torneo al quale ha preso parte. In seguito è stato uno dei primi skater a completare l'evoluzione Eggplant Revert, che oggi è stata ribattezzata "Burntwist".

**STEVE CABALLERO**

Da quanto tempo Steve Caballero calca le scene dello skateboard? Da oltre tre decenni: in tutto questo tempo, ha contribuito alla fondazione della Bones Brigade, ha inventato la Caballerial e ha ottenuto un gran numero di record mondiali, fra cui il più alto salto su half-pipe e un corrimano di 44 gradini. Cab va ancora forte, ispirando così la prossima generazione di skater.

**KAREEM CAMPBELL**

Costa est, costa ovest, qualsiasi costa: Kareem Campbell e il suo stile metropolitano si riconoscono ovunque. Nato a New York e cresciuto a Los Angeles, Kareem ha abbattuto ogni barriera fra est e ovest. Quando non è sullo skateboard, lo potete trovare con suo figlio Reem. Ecco cosa consiglia Kareem agli skater: "Fatelo per divertirvi e fatelo senza barare".

**RUNE GLIFBERG**

Quando Rune aveva 11 anni, un suo amico portò uno skateboard a casa sua a Copenhagen, in Danimarca. Anni dopo, uno skateboard portò Rune nella sua nuova casa, a Huntington Beach, in California (e nel mondo dei professionisti). Qui potrete trovare il terrore di tutte le superfici intento ad affrontare huche e strade, conservando però il meglio di sé per il suo vero amore: lo skateboard sulle rampe all'aperto.



ERIC KOSTON

Chi volete impersonare oggi? Probabilmente Koston, dal momento che possiede uno stile personalissimo. È in grado di affrontare qualsiasi acrobazia dei professionisti con una facilità disarmante per poi passare in scioltezza all'incredibile K-Grind. Oltre a questa mossa, che porta il suo nome, Eric è famoso per le pose da burlone che assume mentre esegue evoluzioni mozzafiato.

**BUCKY LASEK**

Cresciuto sulla costa orientale, attualmente mette in mostra le sue abilità a Carlsbad, in California: Charles Michael Lasek, Bucky per gli amici, vola ad altezza stupefacente sopra l'half-pipe... e sopra gli altri skater. È una miscela di potenza, originalità e stile. Quando non è impegnato a dare spettacolo nel Mission Valley Skate Park, lo troverete sicuramente a casa, in dolce compagnia della moglie e della sua bambina.

**RODNEY MULLEN**

Alzarsi, farsi la doccia, lavarsi i denti e quindi via, inventare qualche nuova acrobazia! Questa è la giornata tipo di Rodney Mullen, il guru dello skate su strada. Professionista da oltre vent'anni, Mullen ha vinto 35 campionati del mondo freestyle e ha creato una serie infinita di acrobazie. Giusto per nominarne qualcuna: kickflip, underflip, impossibile, casper e darkslide.

**CHAD MUSKA**

Da Las Vegas ai più prestigiosi filmati e alle principali riviste sullo skate: benvenuto, Muska. Dopo essersi affermato sulla Strip, all'età di quindici anni Chad si è trasferito in California ed è diventato rapidamente uno dei più rispettati skater di tutti i tempi. Questo professionista dallo stile personalissimo è sempre in grado di portare la creatività sullo skateboard a un livello superiore. Ha disegnato alcune fra le più rivoluzionarie scarpe da skate e ha prodotto un album, "Muskabeat".

**ANDREW REYNOLDS**

Andrew è professionista solo dal 1996, ma quello che gli manca in esperienza lo compensa alla grande con potenza e coraggio. Se vi trovate a Los Angeles e vedete qualcuno che vola sopra una voragine, affronta impavido ripide scale e, soprattutto, lo fa con stile, potete star certi di trovarvi al cospetto di Turtle Boy in persona. Ditegli ciao, mentre vi sfreccia accanto.

**GEOFF ROWLEY**

Soprannominato "l'invasione inglese in un sol uomo", Geoff Rowley è arrivato dalle strade di Liverpool, in Inghilterra, fin sulla vetta del mondo degli skater, tanto da essere spesso definito lo skater degli skater. Attualmente risiede a Huntington Beach, in California, dove la sua dieta è composta da chilometri di corrimano, enormi scalinate e moltissima verdura. Immaginatevi un 360° giù per tredici scalini: ecco, questo è proprio Rowley.

**ELISSA STEAMER**

La ragazza dello skate sfida i maschiacci, domina qualsiasi competizione femminile alla quale prende parte e ha impresso il proprio nome su una tavola da strada da professionisti. È proprio lei, Elissa Steamer, da Ft. Myers, Florida. Elissa è specializzata nello skate su strada e nell'abbattere le regole prestabilite. Attualmente risiede a Los Angeles, California, e va sullo skateboard proprio come sognate di andarci voi.

**JAMIE THOMAS**

Jamie è un grande. Originario dell'Alabama, Jamie ha effettuato i balzi più grandi e i grind più lunghi mai visti e i video "Welcome to Hell" e "Misled Youth" ne sono la prova. Jamie, inoltre, è l'unica persona ad aver superato alla grande il temutissimo Leap of Faith.



I LIVELLI DI GIOCO

THE HANGAR: MULLET FALLS, MT

Benvenuti nella terra del cielo senza limiti, dell'aria secca e della filosofia del "lavoro di giorno, party la sera". Perfezionate le vostre capacità di base e scoprite qualche nuova evoluzione in questo hangar abbandonato nel Montana, che ospita massicce ringhiere, half-pipe, casse, un aereo arrugginito della Seconda Guerra Mondiale e un elicottero.

SCHOOL II: CALIFORNIA DEL SUD

Perché così tanti professionisti vanno a vivere in California? Per le scuole, naturalmente... o almeno per le loro ringhiere, le scale e le altre meraviglie. Questo è quanto di meglio ha da offrire il sistema educativo della California del Sud, e tutto in un solo campus. Se vi è capitato di guardare un filmato di skate, probabilmente riconoscerete subito l'ambiente.

CONTEST 1: MARSIGLIA, FRANCIA

Invadete la Francia in questo livello che offre un'area per il triple-bowl, una sezione mediana con una sequenza di cunette e di canali e una zona pianeggiante utilizzabile come percorso stradale aggiuntivo. Mettete in mostra le vostre migliori acrobazie, le combo e le mosse volanti... e non arrendetevi mai.

THE BIG APPLE: NEW YORK CITY, NEW YORK

Grande città uguale grandi terreni, grandi spazi e... grandi guai. Qui trovate le strade più calde di NYC: lunghi cordoli, tassisti nevrotici e persino una metropolitana. Attraversate Central Park, fatevi un giro sulle banchine di Brooklyn e imponete il vostro marchio nel cuore di Manhattan.

THE GRAFFITI PITS: VENICE BEACH, CA

I Pits, riposino in pace, erano un tempo uno dei luoghi più popolari dove praticare lo skate. In questo livello, sono stati ricreati tutti i graffiti e le linee originali: appigli, corridano, quarter-pipe e tutto quanto rende i Pits il luogo ideale per mettere in pratica tutte le evoluzioni più avanzate.

CONTEST 2: SKATESTREET, VENTURA, CA

Chiedete e vi sarà dato: ecco l'originale SkateStreet Park. Invocato a gran voce dagli appassionati, SkateStreet mette a vostra disposizione splendide curve in masonite e diverse superfici. Cavalcate ringhiere, half-pipe e cunette e cercate di guadagnare sempre più soldi.

PHILLYSIDE: PHILADELPHIA, PA

La Città dell'Amore Fraterno vi offre i due più famosi centri di skating della costa orientale, Love Park e F.D.R. Park. Sfruttate tutta la vostra abilità sulle strade di questo vastissimo livello, mentre volate sulle panchine e saltate scale che sembrano infinite. A Phillyside, però, non ci sono solo le strade: una grossa rampa vi aspetta per mettere a dura prova la vostra classe.

CONTEST 3: THE BULLRING, MESSICO

In un'arena semi-abbandonata, in un luogo segreto del Messico, i migliori skater del mondo si esibiscono in acrobazie che, nella maggior parte dei paesi, sono ritenute illegali. I giudici vi osservano mentre affrontate quarter-pipe, ringhiere e una fantastica half-pipe che termina con un giro della morte completo. E ci siamo dimenticati di parlarvi del toro infuriato...

SUGGERIMENTO:

Nessuno ha mai detto che essere un professionista sia una cosa semplice. Per superare un livello al 100%, dovrete raggiungere tutti gli obiettivi e guadagnare tutto il denaro extra. Nelle competizioni, invece, dovrete ottenere la medaglia d'oro e tutto il denaro extra.

CREARE UNO SKATER

È arrivato il momento di creare la vostra leggenda (o le vostre leggende). Aprite il menu Create Skater (Crea skater) e date vita al vostro personaggio partendo da zero. Per creare un nuovo profilo, accedete alla schermata Roster (Elenco), dove potete realizzare fino a quattro skater, che saranno disponibili in tutte le modalità di gioco. Potrete anche modificarli a vostro piacimento.

NOTA: il Servizio Clienti di Activision non è in grado di risolvere i problemi legati agli skater (modalità CREATE SKATER) o alle evoluzioni (modalità EDIT TRICKS) creati dall'utente.

MENU PERSONALE E ASPETTO

Questo è il vostro professionista e sta a voi dargli un nome, una città natale, un atteggiamento (irridente o normale), una specialità (rampe, strade o generale) e un peso. Da qui, impostate il vostro aspetto: il colore della pelle, la forma della testa, il colore del cappellino (se ne indossate uno), la forma del torso, i segni particolari, i tatuaggi, il colore della maglietta, quello dei pantaloni, il tipo di calzoncini e di scarpe. Tutto questo nel menu Appearance (Aspetto).

STATISTICHE

Le statistiche migliorano le prestazioni del vostro skater. Ce ne sono 10 diverse per ogni personaggio, sia esso un professionista o una vostra creazione.

- Air (Stacco)—agisce sulla spinta che ottenete quando prendete il volo su una quarter-pipe.
- Hang Time (Permanenza in aria)—agisce sul tempo di permanenza in aria.
- Ollie (Salto)—influenza l'altezza dei vostri salti.
- Speed (Velocità)—influenza la vostra velocità in piano.
- Spin (Rotazione)—influenza la velocità di rotazione del vostro personaggio. Se volete effettuare delle giravolte di 720° o 900°, portatela al massimo.
- Landing (Atterraggio)—determina la facilità con cui riuscite ad assorbire gli impatti. Un valore più elevato implica meno sforzi per bilanciarsi al momento dell'atterraggio dopo un lungo salto (ad esempio, dopo un Leap of Faith).

- **Switch (Cambio piede)**—determina la qualità delle vostre prestazioni quando andate a piedi invertiti. Se il valore è impostato su 10, le vostre performance saranno uguali a quelle normali.
- **Rail Balance (Equilibrio sulle ringhiere)**—influenza la vostra capacità di rimanere in equilibrio sulle ringhiere.
- **Lip Balance (Equilibrio sui margini delle rampe)**—determina la vostra capacità di rimanere in bilico sui margini delle rampe. Più è alto il valore, più a lungo potete rimanere in equilibrio, accumulando così un maggior numero di punti.
- **Manual Balance (Equilibrio manuale)**—più questo valore è alto, più facilmente riuscirete a bilanciarvi manualmente.

SUGGERIMENTO:

Nella modalità Carriera potete acquistare dei punti statistica addizionali, fino a raggiungere il massimo del punteggio in ogni categoria: solo allora sarete veramente pronti per il circuito PRO. In altre parole, anche l'abilità ha un prezzo, fratelli!

MODIFICARE LE EVOLUZIONI

Aprire la schermata Trick Selection (Selezione evoluzioni) e cominciate a fare acquisti. Evoluzioni diverse hanno costi diversi. I prezzi si basano sulla difficoltà, sul valore, sulla lunghezza dell'evoluzione, ecc. Il concetto è semplice: più l'evoluzione è complessa, più dovrete pagare. Ogni skater inizia con un determinato gruppo di evoluzioni di base.

Le evoluzioni si dividono in gruppi: Flip Tricks, Grab Tricks, Lip Tricks e Specials (Capriole, Prese, Bordi e Speciali). Una volta selezionata una categoria, vedrete un elenco di combinazioni di tasti. Selezionate quella che volete configurare e vedrete comparire un elenco delle acrobazie disponibili. Potete modificare quasi ogni aspetto del vostro set di evoluzioni fino a trovare quello più adatto al vostro stile.

IL NEGOZIO DELLO SKATER

Quando cominciate ad accumulare denaro nella modalità Carriera, avrete la possibilità di acquistare nuove tavole, ammesso che possiedate soldi a sufficienza. Utilizzate le nuove tavole per migliorare le statistiche del vostro skater. I professionisti possono scegliere fra otto delle migliori tavole esistenti, mentre gli skater creati da voi ne hanno a disposizione un paio di dozzine di livello medio. Una volta sbloccate le tavole dei professionisti, queste diventano disponibili anche per gli skater creati da voi.



SUGGERIMENTO:

Se lo desiderano, gli skater creati da voi possono utilizzare le tavole dei professionisti. Per vederle nella schermata del negozio, utilizzate i tasti frecce su e giù.

SERVIZIO CLIENTI

Prima di contattare il nostro servizio clienti vi preghiamo di cercare la soluzione al vostro problema nel file di aiuto presente sul CD del gioco; usandolo si possono superare la maggior parte dei problemi che si verificano più frequentemente. Se anche dopo averlo consultato continuate a non essere in grado di sistemare la situazione mettetevi pure in comunicazione con uno qualsiasi dei servizi elencati qui di seguito.

Per consentirci di aiutarvi con più efficacia cercate di chiamarci da vicino al vostro computer, e di avere sotto mano le seguenti informazioni:

- Il titolo completo del prodotto.
- Il messaggio d'errore che compare (se c'è) e una breve descrizione del problema.
- Il tipo di sistema operativo che state utilizzando (per esempio Windows 95 o DOS).
- Il tipo di processore montato sul vostro computer e la sua velocità (per esempio Intel Pentium®90).
- La marca e il modello della scheda video e della scheda sonora (per esempio Diamond Stealth 64 video, Sound Blaster 16 audio).
- State usando un joystick? Di che tipo e modello? A quale porta gioco è collegato (es., scheda audio, porta gioco dedicata)?
- Di quanto spazio libero su hard disk disponete?
- Di quanta RAM dispone il vostro computer?

Se riscontrate dei problemi con le sezioni multiplayer o on-line del prodotto, vi preghiamo di fornirci le seguenti informazioni quando chiamate.

Se state usando un modem:

- Che tipi di modem state usando (per entrambi i giocatori coinvolti – marca, modello, velocità, interno o esterno)?
- Avete più di un modem?
- In quali porte sono configurati?
- L'hypterminal (o qualunque altro programma per terminale) funziona con il vostro modem? Questo è un modo molto facile di verificare che il vostro modem sia configurato correttamente.
- A quale velocità state effettuando la connessione?
- Vi siete assicurati che compressione dati, rilevazione d'errore e controllo di flusso siano disattivati? Fate riferimento al manuale del vostro modem per ottenere maggiori informazioni.

Se state usando un modem esterno:

- Che tipo di scheda seriale state usando?
- Avete un cavo seriale a sette fili?

Se siete su rete LAN:

- Riuscite a vedere gli altri computer in rete?
- Qual è la vostra configurazione di rete?
- Qual è la marca della vostra scheda di rete?
- Che software di gestione di rete state usando? Che versione è?

Servizi on-line con forum Activision, e-mail e librerie di supporto

- Internet: <http://www.activision.com/support>
- E-mail: support@activision.co.uk

L'editor di livelli del gioco non è supportato dal Servizio Clienti di Activision.

ASSISTENZA TECNICA CLIENTI IN ITALIA

SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Il servizio di assistenza tecnica di Halifax risponde al seguente numero: 024130345.

Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 18.

E' possibile accedere al servizio di assistenza anche tramite Internet scrivendo all'indirizzo: support@halifax.it

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare in entrambi i casi i seguenti dati:

- negozio presso il quale è stato acquistato il software
- tipologia dell'errore riscontrato

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno essere forniti trucchi e/o soluzioni.

A questo proposito è possibile consultare la sezione "soluzioni" al seguente indirizzo Internet: <http://www.halifax.it>

RICONOSCIMENTI**LTI GRAY MATTER CREDITS**

GTE EMULATION,
SOURCE INTEGRATION,
SOUND F/X PROGRAMMING:
Daniel Zahn

NETWORK PLAY,
MISC. CONVERSION WORK:
Christopher Deel

TEXTURE ENHANCEMENTS,
ADDITIONAL ART:
Treyarch, LLC
Russel Truelove

PROJECT MANAGER,
3D ENGINE CONVERSION,
SOFTWARE RENDERER:
Michael Livesay

LTI GRAY MATTER SPECIAL THANKS:

Joan Deel
Cynthia Livesay
Courtney Livesay
Chris Robbers
Chloe

NEVERSOFT CREDITS

DESIGNED AND
DEVELOPED BY:
NeverSoft

**NEVER-EVER-SOFT
SKATE TEAM:**

Aaron Cammarata
Ralph D'Amato
Noel Hines
Gary Jeddaman
Joel Jewett
Ryan McMahon
Nolan Nelson
Johnny Ow
Scott Pease
Silvio Porretta
Chris Rausch
Junki Saita
Darren Thorne
Jason Uyeda
Mick West

ASSISTED BY:

Jeremy Andersen
Dave Cowling
Lisa Davies
Edwin Fong
Chris Glenn
Kendall Harrison
Sandy Jewett
Jason Keeney
Mark L. Scott
Aaron Skillman
Chris Ward
Logan
Maddie

NEVERSOFT THANKS:

Jamie Briant
Mark Burton
Peter Day
Matt Duncan
Chad Findley
Alan Flores
Steve Ganem
Brian Jennings
Kevin Mulhall
Everyone at SkateStreet
The Delphi Board crew
Everyone that emailed us

ACTIVISION CREDITS

PUBLISHED BY:
Activision, Inc.

EXECUTIVE PRODUCER:
Dave Stohl

PRODUCER:
Nicole Willick

ASSOCIATE PRODUCER:
Jeff Poffenbarger

BUSINESS AFFAIRS
George Rose
Michael Hand
Rob Pfau
Michael Larson

SOUND EFFECTS AND

DIALOG ENGINEERING:
Keith Arem
PCB Productions

MUSIC SUPERVISION:
Sonic Fusion

VIDEO EDITING

AND COMPRESSION:
Christopher Hepburn

INTRO MOVIE:
Larry Paolicelli

ADDITIONAL ART:
Nicole Willick

ADDITIONAL MUSIC BY:
Brian Bright
Keith Arem
Matt Dunean
Keith Prokop
Aaron Julin
Aaron Cammarata

VOICE TALENT:

Dave Wittenberg
Perry Zombolas
Elissa Steamer
Chris Rausch
Ralph D'Amato
Joel Jewett
Silvio Porretta

SKATEBOARD TALENT:

Tim Bruns
Recorded on location at
Skate Street USA and
Venice Beach, California,
PCB Studios, and Neversoft.

ACTIVISION STUDIOS

EXEC VP WORLDWIDE STUDIOS:
Michael Pole

SENIOR VP STUDIOS:
Steve Crane

ACTIVISION QUALITY ASSURANCE

PROJECT LEAD:
Glenn Vistante

MANAGER OF PC TESTING:
Matt Powers

QA TESTERS:

Mark Douglas (Floor Lead)
Eric Zimmerman (Localization Lead)
Marco Scataglini
David Feinberg
Dave Stofa
Alex Plachowski

Jay Anthony Franke

Steve Boisvert
Jason Grossman
Thaddeus Sasser
Kevin Spangler
Eric Bitton
Phil Wagner
Randolph d'Amore
John Sweeney
John Rosser
Ismael Garcia
Ilya Berelson
Eddie Flores
Hans Wakelin
Ian M. Moreno
Lee E. Casady
Jon Mauch
Adrian Giovannone
Doug Mirabello
Danny Taylor
John Yang
Dave Stofa
Robert Lai

QA NETWORK LAB:

Chris Keim (Lead)
Jon Virtes

QA COMPATIBILITY LAB:

Neil Barizo (Lead)
Jason Kim
Sean Osborne
Cindy Le
Brelan Duff

QA SPECIAL THANKS:

Jim Summers
Eric Zala
Jason Wong
Nadine Theuzillot
Todd Komesu
Joule Middleton
Tim Vanlaw
Juan Valdes
Sam Nouriani
Rick Firmetouchesern
Jermaine Clarke
Indra Gunawan
Tanya Langston
Linda Lozano
Joe Favazza
Geoffrey Olsen
Willie Bolton

Alex Coleman

Sion Rodriguez y Gibson
Jairo Silva
Sandy Rinaldo
Tony Vistante
Christian Hunter Richardson
Magdog

CUSTOMER SUPPORT

CUSTOMER SUPPORT MANAGER:
Bob McPherson

CUSTOMER SUPPORT LEADS:

Rob Lim
Gary Bolduc
Mike Hill

ACTIVISION MARKETING,
PR AND CREATIVE SERVICES

EXEC VP GLOBAL BRAND
MANAGEMENT:
Kathy Vrabec

DIRECTOR OF

GLOBAL BRAND MANAGEMENT:
Will Kasso

GLOBAL BRAND MANAGER:
David Pokress

ASSOCIATE BRAND MANAGER:
Serene Chan

SENIOR PR MANAGER:
Julia Roether

VP OF CREATIVE SERVICES:
Denise Walsh

CREATIVE AGENCY:
McElroy, FCB

ACTIVISION EUROPE

SENIOR VP INTERNATIONAL:
Scott Dodkins

GROUP MARKETING MANAGER:
Michele Marchand

EUROPEAN PRODUCT

MANAGEMENT TEAM:
Tim Woodley (UK)
Guillaume Lairan (France)
Christian Streil (Germany)

LOCALISATION MANAGER:
Nathalie Dove

LOCALISATION ASSISTANTS:

Mark Nutt
Simon Dawes

TRANSLATION SERVICES:
Project Synthesis

CREATIVE SERVICES MANAGER:
Jackie Whale

CREATIVE SERVICES ARTWORKER:
David Ashton

PRODUCTION MANAGER:
Emily Knight

SPECIAL THANKS TO:

Cayetano Ferrer
Adam Goldberg
Brian Bright
Brian Clarke
Bryant Bustamante
Chris Archer
Dan Atkins
Gene Bahng
Jay Halderman
Joe Shackelford
Marc Turndorf
Marilena Morini
Mike Fletcher
Murali Tegulapalle
Jill Barry
Jennifer Belardinelli
Stacey Drellishak
Talmadge Morning
Todd Jefferson
Max Crane
Dave Bullock

VIDEO FOOTAGE

COURTESY OF:
411 Video Magazine
Bill Weiss
Dwindle Distribution
Geoff Rowley
Jamie Thomas
Jared Prindle
Jay Strickland
Sole Technologies
Skate One Corp
Socrates Leal
Tony Hawk
Ty Evans

THANKS TO OUR SPONSORS:

411 Video Magazine
 Adio
 Airwalk
 Alphanumeric
 A-Team
 Axion
 Billabong
 Birdhouse
 Blue Torch
 Board-X
 Brooklyn House West
 Circa
 City Stars
 Dark Star
 Diakka
 Emerica
 Es
 Etnies
 Flip
 Four Star
 Fury
 Ghetto Child
 Girl
 Hurley
 Independent Truck Co.
 Innes
 Krux
 Matix
 MCM
 Monster Brand
 Oakley
 Powell - Bones Brigade
 Quiksilver
 Red Dragon
 Ricta
 Royal
 Shorty's
 Skate Street
 Skatepark of Tampa
 Speed Demon
 Tensor
 The Firm
 Toy Machine
 TSA
 Venicebeach.com
 Volcom
 Zero

MUSIC CREDITS:

"Blood Brothers"
 performed by PAPA ROACH
 written by Jacoby Shaddix, Jerry Horton,
 Tobin Esperance, Dave Buckner
 published by DreamWorks Songs (ASCAP)
 and Viva La Cucaracha (ASCAP)
 administered by Cherry Lane Music
 Publishing Company, Inc.
 (p) 2000 SKG Music L.L.C. Courtesy of
 DreamWorks Records, Under license from
 Universal Music Enterprises
 from the album Infest
 www.paparoach.com;
 www.dreamworksrecords.com

"Bring The Noise"
 performed by ANTHRAX & CHUCK D
 written by Carlton Ridenhour,
 Hank Shocklee, Eric Sadler, Charlie
 Benante, Frank Bello, Dan Spitz,
 Joe Bellardini, Scott Rosenfeld
 published by Reach Music (BMI)/Songs of
 Universal, Inc. (BMI)/ NFP Music
 administered by Zomba Enterprises, Inc.
 (ASCAP) (p) 1991 Island Records, Inc.
 Courtesy of The Island Def Jam Music Group
 Under license from Universal Music
 Enterprises from the album Attack of The
 Killer B's

"Guerilla Radio"
 performed by RAGE AGAINST THE MACHINE
 written by Zack De Rocha, Tim Commerford,
 Tom Morello, Brad Wilk
 published by Sony/ATV Songs LLC/
 Retribution Music (BMI)
 (p) 1999 Courtesy of Epic Records By
 arrangement with Sony Music New Media
 Licensing from the album
 The Battle of Los Angeles
 www.RATM.com

"Pin The Tail On The Donkey"
 performed by NAUGHTY BY NATURE
 written by Vincent Brown, K. Gist,
 Anthony Criss
 published by T-Boy Music L.L.C./ Naughty
 Music (ASCAP)

(p) 1991 Courtesy of Tommy Boy Music
 from the album Naughty By Nature
 www.tommyboy.com

"You"
 performed by BAD RELIGION
 written by Brett Gurewitz
 published by Westbeach Music (BMI)
 (p) 1989 Epitaph
 Courtesy of Epitaph
 from the album No Control
 www.badreligion.com; www.epitaph.com

"When Worlds Collide"
 performed by POWERMAN 5000
 music by Powerman 5000, lyrics by Spider
 published by Dreamworks Songs (ASCAP)/
 Soulsuck Music (ASCAP) administered by
 Cherry Lane Music Publishing Company, Inc.
 (ASCAP)
 (P)1999 SKG Music L.L.C.
 courtesy of DreamWorks Records under
 license from Universal Music Enterprises
 from the album Tonight The Stars Revolt!
 www.powerman5000.com;
 www.dreamworksrecords.com

"No Cigar"
 performed by MILLENCOLIN
 written by Erik Ohlsson, Mathias Farm,
 Fredrik Larzon, Nikola Sarcavic
 published by Chrysalis Music (ASCAP)
 (p) 2000 Burning Heart Records
 Courtesy of Epitaph/ Burning Heart Records
 From the album Pennybridge Pioneers
 www.millencolin.com; www.epitaph.com;
 www.burningheart.com

"B-Boy Document '99"
 performed by THE HIGH & MIGHTY FEATURING
 MOS DEF & MAD SKILLZ
 written by E. Meltzer, D. Lewis, D. Smith, M.
 Berger, B. Baker, L. Quinn, J. Thomas
 published by Eonic Verbal Tunes, 1972unes,
 Budde Music, Inc. and Figs. D Music, Inc.
 c/o The Bicycle Music Company (BMI)/
 Forever People (ASCAP)/ Medina Sound
 Music (BMI) administered by EMI Music
 Group, Alotagood Music (ASCAP) administered
 by Next Decade Entertainment, Inc.(p)

1999 Rawkus Entertainment
 Courtesy of Rawkus Records
 from the album Home Field Advantage
 www.rawkus.com

"Cyclone"
 performed by DUB PISTOLS
 written by Jason O'Bryan, T.K. Lawrence,
 Barry Ashworth & Tommy McCook
 published by Bug Music Inc. o/b/o Lowtech
 Music (ASCAP) and Bug Music Ltd.(PRS)/
 BMG Songs, Inc. o/b/o Deconstruction
 Songs, Ltd. (ASCAP)/ Copyright Control
 (p) 1998 Deconstruction Ltd., Courtesy of
 1500 Records, Under license from Universal
 Music Enterprises from the album Point
 Blank

"May 16"
 performed by LAGWAGON
 written by Joseph Cape
 published by Stokin' The Neighbors (ASCAP)
 (P)1998 Fat Wreck Chords
 courtesy of Fat Wreck Chords
 from the album Let's Talk About Feelings
 www.lagwagon.com; www.fatwreck.com

"Subculture"
 performed by STYLES OF BEYOND
 written by R. Maginn, T. Bashir,
 M.Safiyullah
 published by Divine Lyric Creations (ASCAP)
 (P)2000 Styles of Beyond
 courtesy of 9000 Series Team /
 Spytech Records www.spytechrecords.com

"Heavy Metal Winner"
 performed by CONSUMED
 written by Consumed,
 arranged by SteveFord
 copyright control, all rights reserved
 (p) 1998 Fat Wreck Chords
 Courtesy of Fat Wreck Chords
 from the album Breakfast At Pappa's
 www.fatwreck.com

"Evil Eye"
 performed by FU MANCHU
 written by Scott Hill, Brad Davis,
 Brant Bjork, Bob Balch
 published by Strolling Astronomer Music
 (ASCAP)
 (p) 1997 Mammoth Records
 Courtesy of Mammoth Records
 from the album The Action Is Go
 www.fu-manchu.com; www.mammoth.com

"Out With The Old"
 performed by ALLEY LIFE
 FEATURING BLACKPLANET
 written by M. Mitchell, M. Bass, J. Bass
 published by Eight Mile Style (BMI)
 (p) 1999 Alley Life
 Courtesy of WEB Entertainment
 from the album Alley Life
 www.farmclub.com;
 www.batmanagement.com

"Five Lessons Learned"
 performed by SWINGIN' UTTERS
 written by Koski/ Aust Koski
 published by Hamachi Music/ Majoda
 Huboko Music (ASCAP)
 (p) 1998 Fat Wreck Chords
 Courtesy of Fat Wreck Chords
 from the album Five Lessons Learned
 www.fatwreck.com

"City Star"
 performed by BORN ALLAH
 written by Born Allah
 published by City Star Entertainment/
 copyright control (P) 2000
 courtesy of Born Allah / Kareem Campbell

LICENZA D'USO DEL SOFTWARE

IMPORTANTE - LEGGERE CON ATTENZIONE: L'UTILIZZO DI QUESTO PROGRAMMA È SOGGETTO AI TERMINI DI LICENZA INDICATI DI SEGUITO. LA DEFINIZIONE "PROGRAMMA" INCLUDE TUTTO IL SOFTWARE, IL SUO SUPPORTO, OGNI MATERIALE STAMPATO E LA DOCUMENTAZIONE ON-LINE O ELETTRONICA, COME PURE TUTTE LE COPIE DI QUESTO SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APRENDO LA CONFEZIONE, ESEGUENDO L'INSTALLAZIONE E/O USANDO IL PROGRAMMA E OGNI SOFTWARE ACCLUSO, ACCETTATE IMPLICITAMENTE I TERMINI DI QUESTA LICENZA CON ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

LICENZA D'USO LIMITATA. Secondo le condizioni descritte di seguito, Activision vi concede il diritto limitato, non esclusivo e non trasferibile, di installare e utilizzare una copia di questo programma soltanto ed esclusivamente per il vostro uso personale. Tutti i diritti non presi in considerazione in questa licenza d'uso rimangono di esclusiva proprietà di Activision e degli appropriati concessionari di licenza Activision. Questo programma vi è concesso in licenza, e non venduto, per uso personale. Questa licenza non vi concede alcun diritto di proprietà sul programma e non può essere utilizzata per cedere un qualsiasi diritto sullo stesso.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

È vietato:

- L'utilizzo di questo programma o di una sua parte per uso commerciale, incluso ma non limitato all'uso in un cyber cafe, un centro di giochi per computer o altri esercizi del genere. Activision può offrire una licenza di tipo diverso per consentirvi di usare questo programma a fini commerciali: consultate più avanti le informazioni relative.
- Usare questo programma, o permettere di usarlo su più di un computer, su terminali o workstation, contemporaneamente.
- L'esecuzione di copie del programma o di sue parti, come pure del materiale che l'accompagna.
- La copia del programma in un hard disk o altro dispositivo di memorizzazione; dovete eseguirlo dal CD-ROM sul quale risiede (eccezione a questa regola è la copia da parte del programma stesso di una sua parte sul vostro hard disk in modo da migliorarne il funzionamento).
- L'uso del programma, o il permesso di usarlo, su network, connessione multi-utente o con accesso remoto, incluso qualsiasi utilizzo on-line, tranne per quanto diversamente specificato nella stessa licenza d'uso.
- La vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di trasferimento del programma, in assenza di un previo consenso scritto di Activision.
- Decodificare il programma, il codice sorgente, modificare, decompilare, disassemblare o creare prodotti suoi derivati, in tutto o in parte.
- Rimuovere, disabilitare o eliminare qualsiasi informazione o marchio di copyright si trovi nel programma o in quanto allegato.
- Esportare o ri-esportare questo programma o qualsiasi sua copia o adattamento in violazione di qualsiasi legge o regolamento esistente negli Stati Uniti.

PROPRIETÀ. Tutti i titoli, i diritti di proprietà e i diritti di proprietà intellettuale inclusi in e relativi a questo programma e a qualunque copia acclusa (inclusi ma non limitatamente a ogni titolo, codice del computer, temi, oggetti, personaggi, nomi dei personaggi, storie, dialoghi, slogan, situazioni, idee, materiale illustrativo, animazione, suono, composizione musicale, effetti audio-visivi, metodi operativi, diritti morali ed ogni relativa documentazione e "applet" acclusi a questo programma) sono di proprietà di Activision, dei suoi affiliati o dei suoi concessionari di licenza. Questo programma è protetto dalle leggi sui diritti d'autore degli Stati Uniti, dai trattati e dalle convenzioni internazionali sui diritti d'autore e da altre leggi. Il programma contiene materiale autorizzato e i concessionari di licenza di Activision possono tutelare i loro diritti in caso di violazione di questo accordo.

UTILITÀ DEL PROGRAMMA. Il programma contiene un certo numero di procedure, strumenti, attività ed altre risorse di progettazione, programmazione ed elaborazione ("Utilità del programma") da usare unitamente al programma per creare nuovi livelli di gioco personalizzati e altro materiale correlato al gioco per uso personale in connessione con il programma ("Nuovi materiali di gioco"). L'uso delle utilità del programma è soggetto alle seguenti restrizioni di licenza:

- Voi accettate che, come condizione imprescindibile per l'uso, non utilizzerete né consentirete a terzi di utilizzare le utilità del programma e i nuovi materiali di gioco da voi creati per scopi commerciali, inclusi ma non limitati, la vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di trasferimento di proprietà di tali nuovi materiali di gioco, sia su base indipendente sia insieme a nuovi materiali di gioco creati da altri, attraverso uno o tutti i canali di distribuzione, inclusi, senza limitazione, la vendita al dettaglio e la distribuzione elettronica in linea. Voi accettate di non istigare, avviare o incoraggiare proposte od offerte da parte di privati o enti per creare nuovi materiali di gioco da distribuire a scopi commerciali. Voi accettate di informare tempestivamente Activision descrivendo per iscritto eventuali proposte od offerte di tale natura da voi ricevute.

- Se decidete di rendere disponibile l'uso di nuovi materiali di gioco da voi creati ad altri giocatori, voi accettate di farlo solamente a titolo gratuito.
- I nuovi materiali di gioco non devono contenere modifiche ai file COM, EXE o DLL o ad altri file eseguibili del Prodotto.
- I nuovi materiali di gioco possono essere creati solo per un uso esclusivo in combinazione con la versione al dettaglio del programma. I nuovi materiali di gioco non possono essere creati per un uso come prodotto indipendente.
- I nuovi materiali di gioco non devono presentare contenuti illegali, osceni o diffamatori o che infrangono i diritti di privacy e di pubblicità di terzi o (senza appropriate licenze irrevocabili concesse specificamente per tale scopo) marchi registrati, lavori protetti da copyright o altre proprietà di terzi.
- Tutti i nuovi materiali di gioco devono presentare una chiara identificazione almeno in ogni descrizione on-line e di conveniente durata sulla videata iniziale: (a) il nome e l'indirizzo email del/i creatore/i dei nuovi materiali di gioco e (b) la dicitura: "QUESTO MATERIALE NON È STATO CREATO NÉ È SUPPORTATO DA ACTIVISION."

GARANZIA LIMITATA. Activision garantisce all'acquirente l'assenza di difetti di materiale e di fabbricazione del supporto di registrazione di questo programma per i primi 90 giorni dalla data dell'acquisto. Qualora il supporto di registrazione risulti difettoso entro 90 giorni dalla data di acquisto, Activision si impegna a sostituire il prodotto gratuitamente, dietro spedizione della ricevuta di pagamento del prodotto stesso e di una prova della data di acquisto, a condizione che il programma sia ancora prodotto da Activision. Nel caso in cui il programma non sia più disponibile, Activision si riserva il diritto di sostituirlo con un prodotto simile di valore uguale o superiore.

Questa garanzia si applica solo al supporto di registrazione del programma originariamente fornito da Activision ed esclude le condizioni normali d'uso. Questa garanzia non è valida e risulterà nulla se il difetto è derivante da uso non idoneo o erroneo o da negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita dalla legge è anch'essa limitata al periodo di 90 giorni.

CON L'ECCEZIONE DI QUANTO DETTO SOPRA, QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE ALTRE GARANZIE, SIA SCRITTE CHE VERBALI, IMPLICITE O ESPLICITE, INCLUSA QUALSIASI GARANZIA DI COMMERCIALITÀ O IDONEITÀ PER SCOPI SPECIFICI. NESSUNA ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RISARCIMENTO DI ALCUN TIPO POTRÀ VINCOLARE OD OBBLIGARE ACTIVISION. IN NESSUNA CIRCOSTANZA ACTIVISION PUÒ ESSERE RITENUTA RESPONSABILE PER DANNI SPECIALI, ACCIDENTALI O CONSEGUENTI RISULTANTI DA POSSESSO, UTILIZZO O MALFUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO, COMPRESI I DANNI ALLA PROPRIETÀ E, NELL'AMBITO CONSENTITO DALLA LEGGE, I DANNI FISICI ALLA PERSONA, ANCHE SE ACTIVISION FOSSE STATA MESSA AL CORRENTE DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. ALCUNE NAZIONI NON CONSENTONO LIMITAZIONI SULLA DURATA DI UNA GARANZIA IMPLICITA E/O L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI CONSEGUENZIALI O INCIDENTALI, PERTANTO LE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI SOPRA RIPORTATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI AL VOSTRO CASO. QUESTA GARANZIA VI ATTRIBUISCE DEGLI SPECIFICI DIRITTI, MA VOI POTRESTE AVERNE ALTRI, CHE VARIANO DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

In caso di restituzione del programma difettoso per averne la sostituzione in garanzia, si prega di spedire i dischi originali debitamente imballati includendo: (1) una fotocopia della ricevuta di acquisto con data; (2) nome e indirizzo, stampati o comunque chiaramente leggibili; (3) una breve nota descrittiva del difetto, dei problemi incontrati e delle caratteristiche del sistema sul quale viene utilizzato il programma; (4) se si restituisce il programma dopo lo scadere della garanzia di 90 giorni, ma entro un anno dalla data di acquisto, si prega di includere un assegno o un ordine di pagamento intestato ad Activision per l'ammontare di 10 dollari americani (19 dollari australiani per l'Australia o 10 sterline inglesi per l'Europa) per la sostituzione del CD. NOTA: si raccomanda la spedizione con ricevuta.

In Europa spedire a:

WARRANTY REPLACEMENTS
ACTIVISION, Gemini House, 133 High Street, Yiewsley, West Drayton, Middlesex
UB7 7QL, Regno Unito.
Sostituzione disco: (+44) 1895 456 789

LIMITAZIONI AI DANNI. IN NESSUN CASO ACTIVISION SARÀ RESPONSABILE PER DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI, DERIVANTI DAL POSSESSO, DALL'USO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL PROGRAMMA, INCLUSI I DANNI ALLA PROPRIETÀ, LA PERDITA DI FIDUCIA, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, NELL'AMBITO CONSENTITO DALLA LEGGE, I DANNI FISICI ALLA PERSONA, ANCHE SE ACTIVISION FOSSE STATA MESSA AL CORRENTE DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. LA RESPONSABILITÀ DI ACTIVISION NON SUPERERÀ L'IMPORTO DEL PREZZO PAGATO PER LA LICENZA D'USO DI QUESTO PROGRAMMA. ALCUNE NAZIONI/PAESI NON CONSENTONO LIMITAZIONI SULLA DURATA DI UNA GARANZIA IMPLICITA E/O L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI CONSEGUENZIALI O INCIDENTALI, PERTANTO LE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI SOPRA RIPORTATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI AL VOSTRO CASO. QUESTA GARANZIA VI ATTRIBUISCE DEGLI SPECIFICI DIRITTI, MA VOI POTRESTE AVERNE ALTRI, CHE VARIANO DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

TERMINI. Senza pregiudizio per qualunque altro diritto di Activision, questo accordo terminerà automaticamente se non vi conformerete ai presenti termini e condizioni. In tal caso dovrete distruggere tutte le copie del presente programma e tutte le parti che lo compongono.

LIMITAZIONI AI DIRITTI SECONDO IL GOVERNO DEGLI STATI UNITI. Il programma e la documentazione sono stati sviluppati interamente a proprie spese e vengono forniti come "Software commerciale" o "Software limitato". L'uso, la riproduzione o la divulgazione da parte del governo degli Stati Uniti o di un subappaltatore del governo degli Stati Uniti sono soggetti alle limitazioni riportate nel sottoparagrafo (c)(1)(ii) relativo alle clausole dei diritti sui dati tecnici e sul software in DFARS 252.227-7013 o come riportato nel sottoparagrafo (c)(1) e (2) relativo alle clausole delle limitazioni ai diritti sul software commerciale al FAR 52.227-19, secondo le regole applicabili. L'appaltatore/costruttore è Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

INGIUNZIONE. Dal momento che Activision ricaverebbe un danno irreparabile se i termini del presente accordo non venissero specificatamente rafforzati, vi dichiarate d'accordo sul fatto che Activision sarà autorizzata, senza alcuna restrizione, né altra assicurazione o prova di danno ricevuto, a ricorrere a rimedi equi e appropriati nei confronti delle infrazioni a questo accordo, oltre agli altri rimedi cui per legge Activision avrebbe comunque potuto fare ricorso.

INDENNITÀ. Voi vi impegnate a indennizzare, difendere e mantenere lontani da ogni danno, perdita e spese, derivanti direttamente o indirettamente dalle vostre azioni e omissioni nell'uso del prodotto secondo i termini di questa licenza, Activision, i suoi soci, affiliati, concessionari di licenza, contraenti, dirigenti, direttori, impiegati e agenti.

ALTRE CONSTATAZIONI. Quest'accordo rappresenta la licenza d'uso finale tra le due parti e rende nullo qualsiasi altro accordo esistente in precedenza tra di esse. Può essere emendato solo con una scrittura controfirmata da entrambe le parti. Se un qualsiasi termine di questa licenza risulta impraticabile per qualunque motivo, esso verrà modificato solo quel tanto che basta per renderlo eseguibile, senza per questo influenzare tutte le altre norme di licenza. Quest'accordo viene costituito sotto la legge della California, che si applica agli accordi tra i residenti in California ed è valida in California, eccezion fatta per quanto regolamentato dalle leggi federali.

Per qualsiasi domanda riguardante questa licenza d'uso, potete contattare Activision al 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, tel. +1 (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.

Per qualsiasi domanda riguardante questa licenza d'uso potete contattare Activision al 3100, Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.



